小島秀夫
@Kojima_Hideo

「POLICENAUTS」は92年くらいにADVとして発売するつもりだった。しかし、制作体制等で難航し、本格的制作に入れずにいたところ、PC-ENGINEのCD-ROMが発売されることになった。そこで、「POLICENAUTS」を一端中断し、喋る「SNATCHER」を優先した。

Traducir Tweet

11:51 a. m. · 30 jul. 2013 · Twitter Web Client

50 Retweets **56** Me gusta

かずうち @kz_uchi · 30 jul. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo それがあのナイスなネーミング、CD-ROMantic なのですねｗ でもその難航が無かったらあの喜久子さんのオープニングも無かった、かも、ですね。一つひとつに運命を感じます。

ことぶき @kotobuki96 · 30 jul. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo もしやPCエンジン版のスナッチャーがなければ、ポリスノーツも初リリースは音声無しだった可能性もあったのですか？

sasaki_kouzou @kouofedge · 30 jul. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo ISOでSNATCHERを是非！

ゆう @yuu_plaisir · 30 jul. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo ゲームはどんどん進化して媒体も変わるし、製作者も増えて、映画作りより大変そう。クレジットを見ていると、いったいこれだけたくさんの人達がどうやってたった1つの物を作りあげるんだろう、と驚きます。
私にはゲーム作りはダイオウイカの生態並に不思議に思えます。

ひろし @hiroimo1978 · 30 jul. 2013
En respuesta a @Kojima_Hideo
@Kojima_Hideo DUOで遊びましたよ～^^

Personas relevantes

小島秀夫
@Kojima_Hideo

ゲームデザイナー：僕の体の70%は映画でできている